ファミリーコンピュータ™
ジャパン
ゴルフJAPANコース完全攻略本
くわしいデータいっぱいの
全コースマップに
残り距離のわかる
スケールも付いた
任天堂ゴルフ
トーナメント参加者は
みんな読もう
ファミリーコンピュータMagazine
編集部
編著

大好評

完全攻略本シリーズ

スーパーマリオブラザーズ
完全攻略本

●

パックランド完全攻略本

●

マッハライダー完全攻略本

●

ツインビー完全攻略本

●

スペランカー完全攻略本

●

ポートピア連続殺人事件
完全攻略本

●

魔界村完全攻略本

●

ワルキューレの冒険
完全攻略本

●

ドラゴンクエスト完全攻略本

●

戦場の狼完全攻略本

●

怒完全攻略本

●

キャッスルエクセレント
完全攻略本

●

魔鐘完全攻略本

**最新のゲーム情報が
すぐによくわかる！**

月2回刊

毎月第1・第3金曜日発売です

ファミリー コンピュータ™

ゴルフトーナメント

ゴルフJAPAN

完全コース攻略本

CONTENTS もくじ

スコアアップのテクニック

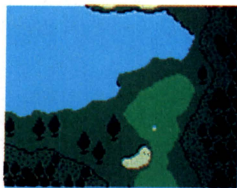
ゴルフは、やればやるだけうまくなるスポーツゲームだけど、これがわかればもっとスコアがアップする、というポイントがある。どのクラブで打(う)てばいいか、どんなスイングをすればいいか、など、みんなに知(し)っていてほしいことを大公開(だいこうかい)しちゃうノダ！

コースの攻め方を考えよう

コースを頭に入れる

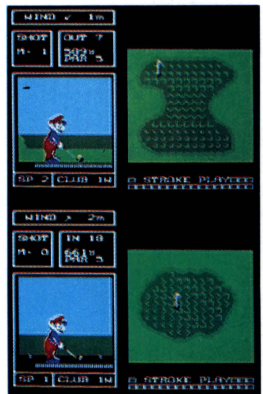
攻略法の第一は、各コースがどうなっているのかを研究するところからはじまる。どこのラフが深いのか……、バンカーがどのように配置されているか……、その砂の重さは……、など、マニュアルを見ても、画面からでもわからないデータを、この攻略本で調べたり、実際に自分でプレイしてメモしたりしよう。そして、ティーショットをどこに落とすか、セカンドショットは……、と自分自身の攻略パターンをつくりあげるのだ。

フェアウエイをキープ

実際のゴルフでもそうだが、攻め方の最も基本は、たえずフェアウエイ（コースの中央で、画面で黄色く見えているところ。ここで打つと一番飛距離がでる）のなかに球を落として、ここから打つ、ということだ。これを「フェアウエイをキープする」という。例外的にラフに球を落とすことはあっても、いつもフェアウエイを狙って球を落としていけば、スコアは確実にアップするよ。

ピンに確実に寄せる

ゴルフのスコアがいいかわるいかは、その大半がグリーンのまわりで決まる。グリーンで確実にカップに入れられる技術さえあればスコアはいくらでも縮められる。そのためには、グリーンでパットした球がどう転がるか、芝目（画面ではへで表されている）を読む技術も必要だが、それ以上に、グリーンの手前で確実にピンに球を寄せることが大切だ。ピンのそばに寄れば、芝目の影響などほとんどなくなるのだから。ピンに球を寄せるときには、SW（サンドウエッジ）かPW（ピッチングウエッジ）を使うことが多い。スイングするとき、トップをどこで止めたら、どれぐらいの距離飛ぶのかを、風の影響も計算して、しっかり覚えよう。

グリーンの芝目を読む

グリーンには、へやクのかたちをした矢印がいっぱいならんでいる。これが「芝目」だ。これは、球がこの上を転がるとき、矢印の方向に曲がっていくことを示している。矢印は曲がる程度によって大中小の3種類つくられている。矢印が大きく、つまって見えるところが、球が速く転がるのだ。この攻略本でも載せているが、どう打ったらどう転がるか研究しよう。

クラブ選択のコツ

飛距離を決めるのはクラブ

ゴルフのクラブにはそれぞれ番号がついており、同じ条件でスイングしたときの球の飛距離がちがう。だから、マニュアルにも載っている各クラブの飛距離を、

実際にプレイしてみて、覚えることは、スコアアップの第1歩だ。最初はこの攻略本についている距離メーターで残り距離を計りながら、クラブと飛距離の関係を覚えよう。

自分の得意なクラブを作る

「ゴルフJAPANコース」には全部で14本のクラブがついているが、いつも全部を使うわけではない。距離をだしたいときに使うクラブ、球を落としたいところに正確に打ち込むためのクラブ、グリーンのまわりでピンにピタリと寄せるために使うクラブなど、それぞれ1本ずつぐらいの、自分の得意なクラブを早く見つけるようにしよう。これが上達の早道だ。

最初は大きめのクラブを

はじめのうちは、スイングのタイミングをあわせることはむずかしい。この攻略本の「攻略データ(使用クラブ)」を見てプレイしても、思ったより飛ばないはずだ。そこで、最初のうちは、標準のものより1つか2つ大きめのクラブで打ってみよう。この攻略本の「攻略データ」は、プロ級の人の数字だから、なれてきたら、これを目標にしよう。

ラフからは大き目を選ぼう

マニュアルに載っているクラブの飛距離はフェアウエイから打つときのものだ。ラフはそれより90%から75%飛距離が短くなる。そこで、ラフから打つ場合は、逆に、マリオの足もとを見て、その深さに応じて1つから3つ大きなクラブを使ってみよう。フェアウエイから打ったのと同じ結果になるはずだ。

寄せにWを使うウル技

これは攻略法からいうと正当な方法ではないが、意外によい結果がでることもあるやり方だ。グリーンの近くからピンに寄せるとき、普通は高い球の打てるSWやPWを使うね。そのとき、1Wや1Iで寄せてみよう。うまくスピードを調節してやると、風や芝目に影響されず、いきなりチップインなんてこともあるかもネ。

スイングの強さを変える

スイングはリズミカルに

ナイスショットか、悪いショットかは、トップの位置とインパクトの位置で決まる。最初スコアが悪いのは、なかなか思った位置に決められないからだ。そこで、よく知られている「チャー」でスイングをはじめ、「シュー」でトップの位置を決め、「メン」でインパクトする方法などを使って、リズミカルにスイングしてみよう。

トップの位置で飛距離調節

距離をあわせるのは、もちろんクラブの選択が基本だけど、微妙な調整はできない。とくにピンに寄せるときなど、細かい距離調節が要求される。その距離調節は、トップの位置で行うのだ。だから、トップの位置を、自分が決めたいとおもうところに決められる技術を磨かなくてはならない。プレイ中、素振りモードにして、何回も何回も練習してみよう。自分が決めたいという位置に、トップやインパクトがくるようにするための練習だ。これができたら、スコアはぐぐっとアップするはずだ。

WはSP2か3でスイング

スイングメーターの下に、そのスピードを決める「SP」コマンドがある。このSPを2や3にしてやると、マリオのスイングがグーンと速くなり、球の飛距離もアップするのだ。タイミングを合わせるのはむずかしいが、とくにWを打つときは、いつでもSPを2か3にしよう。それでなくては、バーディのとれないホールも多いからね。

パットは強めに打とう

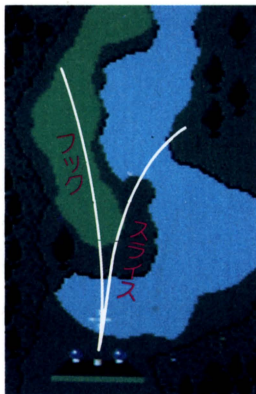
最初のうち、パットはなかなか強めには打てないもの。あと一転がりでカップイン、というホールをなくすために、少し強めに打つことを心がけよう。もしカップ近くに球が止まって、弱く打ちたいときは、スイングメーターが戻ってくるときⒶボタンを押そう。スピードの調節がラクだ。また、スイングをはじめたあと、ボタンを押さないままにしても、非常に弱い球が打てる。

長いパットはSP2で

やっとグリーンにオンしたけど、ピンはグリーンの向こう側、なんてことがよくある。そんなとき、芝目が上りになっていたりすると、フルスイングしてもとどかない。そこで、SP2を使ってパットするのだ。芝目に影響されにくく、入りやすいよ。

フックとスライスのテク

フックとスライスの曲がり方

ゴルフの基本は、まっすぐに球を飛ばすことだ。しかし、ときには、わざとボールを曲げて攻略する方法がある。そのために、フックとスライスのかけ方と曲がり方を研究しておこう。かけ方はマニュアルに載っているけど、曲がり方については、実際にいろいろやってみて、インパクトがどの位置でどの程度曲がったか、よく研究して覚えよう。

目の前の木を避けるときに

グリーンの方向はななめ左なのに、ちょうどその方向の目の前に木がある、なんてことがある。そこで、木の右側を抜けるように球を打って、途中で左にカーブさせ、グリーン方向へ飛ばす、などといったときに、この技を使うのだ。林の中に打ち込んだときのショットや、木の多いコースではよく使う技だ。

コースにそって球を曲げる

コースが右や左に大きく曲っているとき、もし距離がでなくてもフェアウエイからはずれないようにするため、コースの曲がりにそって曲がっていくフックボールやスライスボールを打つことがある。これは球の曲がり方を十分知っていれば便利なハイテクだ。

バンカーを避けピンに寄せる

グリーンの手前にバンカーや池があって、普通に打ったのではそれらにつかまってしまうといったとき、それを避けながらグリーンエッジ近くに球を落とす技術として、このフックボールやスライスボールは役に立つ。とくにOUT9やIN12などでは、このテクニックが使えるかどうかで、スコアが確実にちがってくるだろう。

風に流されないように…

風の影響については、あとで考えるけど、とくに横風の強いとき、このフックやスライスが使えるよ。右からの風が強いとき、少しスライスをかけてやると、結果としてまっすぐ飛んだことになるのだ。左からの風に対しては、フックボールだ。微妙なタイミングが勝負だけに、なかなかむずかしいが、何度も練習してみよう。

風の向きと強さを読む

風によって飛距離が変わる

風はショットごとに、プラスマイナス1ｍの範囲でたえず変わっている。この風は、実際のゴルフのときと同じく、追い風のときは飛距離が伸び、向かい風では短くなる、横風には流される、といったように、球の飛距離に大きな影響を与えているのだ。どれだけの影響があるのかは、実際にプレイして確かめてみよう。

高い球ほど影響される

この「ゴルフＪＡＰＡＮコース」では、地上10mのところまで球が上がったとき、風の影響を受けるようプログラムされている。だから、高い球ほど影響を受ける割合が高いのだ。たとえば、強い逆風のときのバンカーショットでは、ＳＷで高くあげると、そのまま戻されて、ふたたびバンカーに逆もどりしたり、となりのバンカーに飛び込んだりしてしまう。逆に、追い風の場合は、飛びすぎて、グリーンをはるかにオーバーしてしまうのだ。このことをしっかり頭に入れて、クラブ選択を考えよう。

逆風はクラブを大きくして

逆風の強いときは、クラブを大きくして打つことは、もっとも基本のテクニックだ。ではどれだけ大きくすればいいのか？ 実際に自分で試してもらいたいが、6m以上の強い逆風のときは、3つか4つ、大きなクラブで打った方がいいようだ。もし、無風のとき5Iで距離がピタリとあうなら、強い逆風のときは1Iか4Wを使うということになる。これほどの影響があるのだ。たとえ1mの逆風でも、1つ大きくしたほうがいい。1Wで打つティーショットの場合は、SP2か3だ。また、短いクラブでショットするときは、十字ボタンの上を押しながらショットする、トップスピンボールを打とう。風の影響が普通に打ったのより、すくなくなるよ。

追い風では距離をかせごう

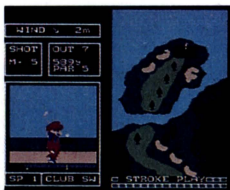
追い風のとき距離をだしたければ、十字ボタンの下を押して、思いっきり球を高く上げよう。20%は距離が伸びるはずだ。しかし、逆に、ピンに寄せたいときは注意しよう。まだ距離がかなりあると思って打っても、はるかにオーバーということになりかねない。たとえば、9mの逆風のとき3Wでしかとどかなかった球が、追い風9mでは、5Iでグリーンオーバーしてしまうのだ。

トラブルショットを恐れるな

バンカーを活用しよう

バンカーは、ゴルフゲームの敵キャラだ。バンカーに打ち込むとみんなイヤな顔をする。しかし、実際のゴルフとちがって、テレビゲームのバンカーは脱出がそんなにむずかしくない。SWを使って強めに打てば、どんなバンカーからも脱出できるからだ。そこで、このバンカーをもっと積極的に攻略に役立てることを考えよう。

グリーン奥のバンカーは転がってOBになるのを防ぐ壁になる。芝目のむずかしいホールでは、ピンから離れたところにいきなりオンするより、いったんバンカーに落とし、そこから寄せたほうが、パーがとりやすい。バーディ狙いのためにはジャマなやつだが、手堅くパーをセーブしていくには、強い味方なのだ。

グリーン回りのバンカーショットは、SWを使い、パワーを半分ぐらいで打つことを基本にしよう。その上で砂の重さと風の向き、強さに応じてパワーやクラブを変えるのだ。

「アゴ」には気をつけろ

ラフから急に深くなっているバンカーのふちを「アゴ」という。ここに球を入れてしまうと、なかなか出ないことがある。ここに入れてしまったら、

とにかくSWを使って脱出するしかない。しかし、そのアゴから離れていれば、もっと長いクラブでも脱出できるよ。

クロスバンカー脱出法

フェアウエイの中ほどにあるクロスバンカーにつかまってしまうと、まず1打損をする。しかし、もし球のおちた場所が、バン

カーのふちよりずっと離れていて、球の方向を示す+のマーカーがともにバンカーの上にあるなら、SPを2か3にして1Wで打ってみよう。少しでも距離がかせげるよ。

フックやスライスを使おう

コースの中にある木もいやな敵キャラだ。とくにOUT9とIN15には、ちょうどティーショットが落ちるあたりに林があってなやませる。そういうときは、左下の3D画面を見よう。マリオの打つ

方向に木がなければ、球は抜けていくのだ。前に紹介した、フックやスライスを使うと、もっと効果的だよ。

個人情報を活用しよう

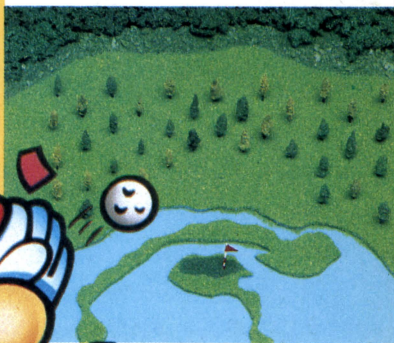
スコアアップに役立つ情報

この「ゴルフJAPANコース」には、キミのゴルフ技術を採点する便利な機能がついている。マニュアルにも載っているように、最初の名前登録画面でセレクトボタンを2回押すと、「○○サン　ノ　データ」の画面がでる。これが、キミの技術を採点した個人情報画面なのだ。これを見ると、キミのどこが悪く、どの技を身につければいいかがわかるのだ。

個人情報の見方、使い方

ここには、1Wで打ったときの平均飛距離や1ラウンド平均のパット数、どれだけバーディのチャンスがあったのか、などが、自動的に計算されて、あらわされている。たとえば、ともだちと比較してパット数が多いなら、もっとグリーンでの技を練習するようにすればいいし、ドライバー平均飛距離が小さければ、スイングのコントロール法を磨く努力をする必要がある、というように、スゴク便利な情報なのだ。

この場所からどのクラブでどの方向に打ったらいいか、最初はなかなかわからないもの。そこで、それをコースマップを使って教えちゃおうというのが次からのページだ。便利なデータもいっぱい詰まっているよ。これを読んでアンダーパーを目指そう。

全コース完全データマップ

マップの見方

マップ右の「攻略データ〔使用クラブ〕」はプロ級の人が実際にプレイしたデータです。初心者は１～２番大きなクラブを使って下さい。マップ左のスケールは、これを写し取ってマップに当てるだけで、残りの距離がわかる便利なものです。活用して下さい。

コースの攻め方

コースの中ほどがせまくなっていて、横風の強いときは、池に落としたり、OBになりやすいから注意。池の右側は比較的広く、ラフもそれほど深くないから、この方向から攻めるもいい方法だ。

ティーショット

使用クラブは1W。横風の影響がほとんどないときは、高い球で軽くフックをかけ、手前の木の右、Ⓐの上を通るように打つ。

フルスイングすれば、球は逆風のときはⒷ地点、風がほとんどないときはⒸ地点、追い風が6m以上のときは、Ⓓ地点までとどくはずだ。横風の強いときは、Ⓐ地点の1キャラ分右、または左を狙おう。

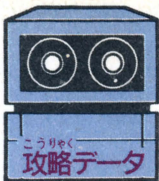
セカンドショット

ピンが手前にある場合はグリーン手前のⒺ地点に落として、転がらせてグリーンオンさせよう。ピンが奥にあるときは、高い球で直接グリーンを狙おう。その場合でも、球はピンの手前に止めること。

バンカー／1は標準の80%の飛距離

距離スケール

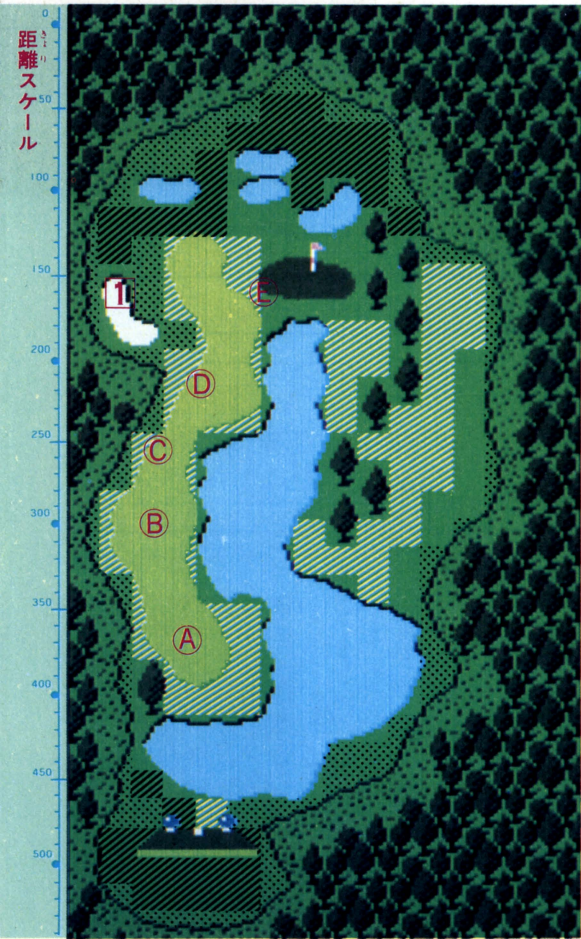
0 50 100 150 200 250 300 350 400 450 500

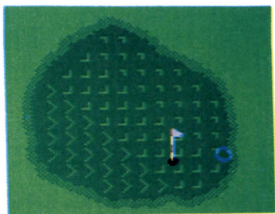
Ⓐ Ⓑ Ⓒ Ⓓ Ⓔ 1

攻略データ

〔使用クラブ〕

- Ⓑ地点から、6m以上の逆風のとき……3W～1I
- Ⓑ地点とⒸ地点の間で横風が強いとき……右風5I、左風1～4I
- Ⓒ地点から風がほとんどないとき……5I～6I
- Ⓓ地点から6m以上の追い風のとき……PWかSW

ラフの深さと飛距離

- 標準の90%
- 標準の85%
- 標準の80%
- 標準の75%

攻略データ

左から右に下っている。とくに左側は特別速い芝目なので、オーバーしないように。逆に右から左への上りのパットはSP2を使うとよい。

2番ホール

401y/PAR4

OUT 2

コースの攻め方

ティーショットは必ず川を越えるようにしよう。グリーン手前の3本の木はやっかいだ。右からフックボールで避けるか、高い球で上を越そう。コントロールに自信があれば木の間を抜けてもいい。

ティーショット

3m以上の逆風ならSPを2か3にして、十字ボタンの下を押し、高い球を打とう。そうすれば必ず川は越えられるはずだ。普通にショットしただけでは、球が途中から伸びなくなって、川に落ちることがあるから注意。追い風のときはⒸ地点、風の弱いときはⒷ地点を狙おう。とくに逆風の強い場合は、Ⓐ地点に落とすといい。

セカンドショット

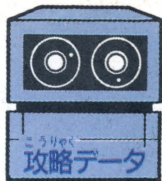
右にピンがある場合、グリーン右手前Ⓓ地点から転がしてグリーンの右端ぎりぎりのところに乗せよう。もし球がグリーンの左側に行ってしまうと、次のパットが、上って下る複雑な芝目になるので

バンカー／2は標準の60%、3は40%の飛距離

距離スケール

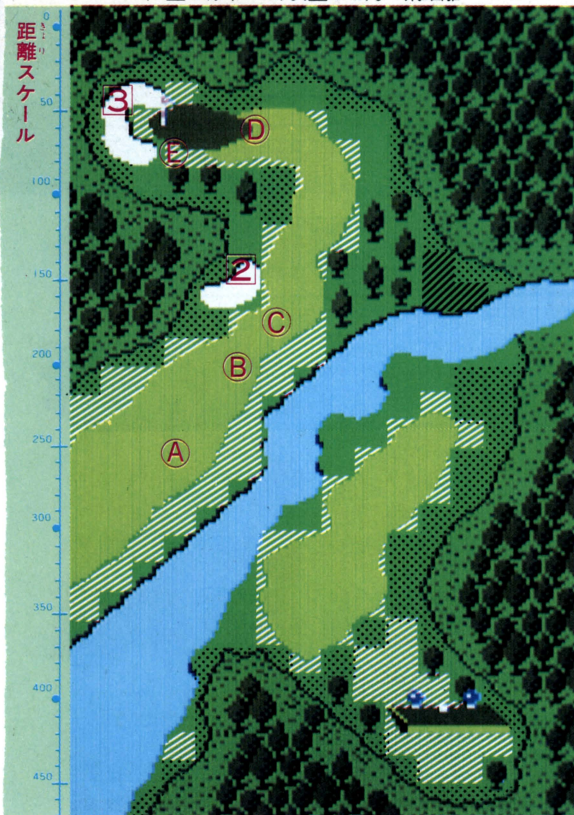
0 50 100 150 200 250 300 350 400 450

3 Ⓓ Ⓔ 2 Ⓒ Ⓑ Ⓐ

攻略データ

〔使用クラブ〕

●Ⓐ地点から、6m以上の逆風のとき……SP3で1W

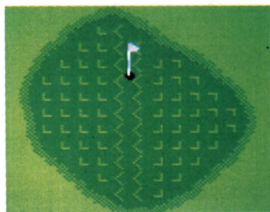
●Ⓑ地点から、風がほとんどないとき……1Iか3I

●Ⓒ地点から、6m以上の追い風のとき……7～8I

ラフの深さと飛距離

- 標準の90%
- 標準の85%
- 標準の80%
- 標準の75%

やっかいだ。左にピンのある場合はⒺ地点から転がすといい。中央にピンのある場合は、十分ピンの側に寄っていないと、1パットでしずめてバーディをとるのがむずかしい。

攻略データ

中央に球が速く転がる芝目がある。ここを通るパットを打つ場合、予想より大きく曲がるので、そのあたりの計算をしておこう。

コースの攻め方

池越えのロングホール。フェアウエイのすぐ横にバンカー（クロスバンカー）があって、風の影響をうけたり、球を曲げたりするとつかまりやすい。セカンドショットは、思いきって池の近くまで運ぼう。フェアウエイをこぼれても、その先のラフがそれほど深くないので、とにかく距離をだすこと。池越えは、風の影響と残り距離をしっかり計算して打とう。

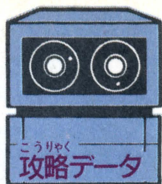
ティーショット

フェアウエイ右にある一番手前のバンカーは、砂が重く、フェアウエイショットの40%の飛距離しか出ないため、絶対に入れないようにしよう。入れたら最後、パーをとるのもむずかしくなる。距離を出すため、できればSP2か3を使って、フェアウエイ中央の木を狙って打とう。追い風ならそのすぐ近くまで飛ぶはずだ。

バンカー／1は標準の80%、2は60%、3は40%の飛距離

距離スケール

0 / 50 / 100 / 150 / 200 / 250 / 300 / 350 / 400 / 450 / 500 / 550 / 600 / 650

攻略データ

〔使用クラブ〕

●Ⓐ地点から、5m以上の逆風とき……SP2で1W

●Ⓑ地点から、風がほとんどないとき……1Wか3W
横風の強いとき……1W～4W

●Ⓒ地点から、追い風が強いとき……3W

●Ⓔ地点から、6m以上の逆風のとき……1Wか3W

●Ⓕ地点から、強い追い風のとき……6～8I 風の弱いとき……4I

ラフの深さと飛距離

- 標準の90%
- 標準の85%
- 標準の80%
- 標準の75%

セカンドショット

どんなにがんばっても、2オンは無理。池近くのⒻ地点を狙って、距離をだそう。ティーショットがフェアウエイをキープしていたら、目のまえに2本の木があるはずだ。そこで、木と木の間のⒹ地点の上を通すようにしよう。強い逆風のときはⒺ地点あたりまでしかとどかないが、追い風ならラクにⒻ地点まで飛ぶはずだ。このホールは、グリーンが池をへだてて距離があり、しかもバンカーに囲まれているため、止まりやすい高い球を打つ必要がある。そのため、できる限りセカンドで距離をかせぐのが、最大の攻略ポイントだ。

サードショット

風の弱いときは、高い球でグリーンに直接落とそう。風の強いときは、影影のうけにくい低い球でⒼ地点に落として転がそう。右奥にピンがある場合、ピンを直接狙うのもいいが、風の向きによっては、グリーン左奥を狙うのもいい。芝目が入り組んでいるようだが、じつは軽いフックラインなので、パットはラクだ。

2つの方向の芝目がまざりあっているが、見た目ほど複雑ではない。右から左へはスライスライン、左から右へはフックラインだ。

バンカー／1は標準の80％、2は60％、3は40％の飛距離

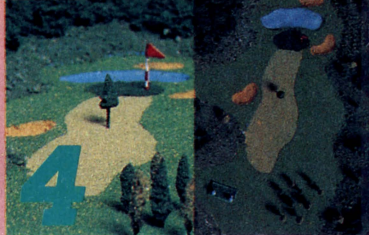
距離スケール

0 / 50 / 100 / 150 / 200 / 250 / 300

●Ⓕ地点から、強い左の横風のとき……4I～5I
右の横風のとき……3I

ラフの深さと飛距離

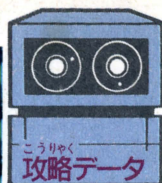
- 標準の90％
- 標準の85％
- 標準の80％
- 標準の75％

距離をだしたいとき、スイングメーターの横にあるSPを、2や3にしてスイングすることはマニュアルに書かれている。しかし最初は、スイングスピードが早いため、なかなかタイミングをあわせることがむずかしい。そこで、こんな「隠しコマンド」を1つ、教えてしまおう。スイングするとき、Ⓑボタンを押しながらⒶボタンを押すのだ。ふつうに打つより、ちょっと飛距離がのびるはずだ。やってみよう。

コースの攻め方

距離のあるパー3のショートホール。フェアウエイの真ん中にある木がほんとうにやっかいだ。まっすぐグリーンめざして飛んだボールはほとんどぶつかってしまう。木の左側を通るスライスボールを打つといいが、風の向きによっては、グリーン右のバンカーにつかまってしまうから、曲げ方をよく計算しよう。

ティーショット

風のないときや弱い逆風のときのティーショットは、1WをSP1で打つ。追い風のときはSP1のまま、3Wか4Wを使うといい。向かい風のときは、その強さによってSP2か3を選ぼう。とにかくティーショットは、中央の木を避けるため、Ⓐ地点を通るスライスボールを打つしかない。グリーンの右にピンがある場合、グリーン右側にオンさせると、上りのまっすぐな芝目のラインなので、バーディがとりやすい。中央にピンがある場合、この地点から芝目のラインが8方向に延びているので、すこしでも方向を間違え

バンカー／1は標準の80%、3は40%の飛距離

距離スケール

0 50 100 150 200 250 300 350 400

攻略データ

〔使用クラブ〕

●6ｍ以上の追い風のときのティーショット……4W

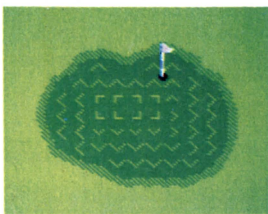
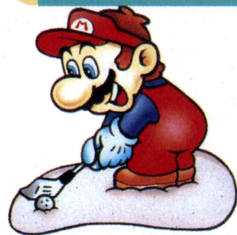
●風が2ｍ以内のティーショット……1W

ラフの深さと飛距離

- 標準の90%
- 標準の85%
- 標準の80%
- 標準の75%

ると、とんでもない方向に転がっていく。だから、Ⓑ地点に落として、ピンそばにできるかぎり寄せることをかんがえよう。奥にピンがある場合、少々グリーンオーバーしてもいいからできるだけ奥につけよう。上りのパットで、バーディが比較的やさしくとれるはずだ。

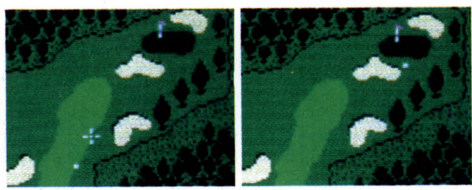
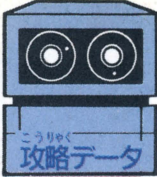
攻略データ

グリーンの中央から8方向にラインが伸びている。このため、中央にピンがあるときオーバーすると、3パットの危険性があるから、短めに。

コースの攻め方

ティーショットはフェアウエイの右ぎりぎりを狙って落とそう。コースが右に大きくドッグレッグ（犬の足のように曲がっていること）しているため、セカンドショットで距離がかせげるからだ。セカンドショットはボールをフックさせ、グリーン手前にバウンドさせてオンしよう。

ティーショット

タイミングはむずかしいがSP3の1Wで、フルスイングすると、追い風が6m以上あれば、©地点までとどくはずだ。強い逆風のときでもⒶ地点までは飛ぶ。ただ©地点の手前はラフが深いので、そこに打ち込まないように注意しよう。

セカンドショット

グリーンの前後にバンカーがあって、直接グリーンを狙ったロングショットはバンカーにつかまりやすい。右にピンがある場合は、右奥を狙

バンカー／1は標準の80%、2は60%、の飛距離

距離スケール 0 50 100 150 200 250 300 350 400 450

攻略データ

〔使用クラブ〕

● Ⓐ地点から、強い逆風のとき……SP2の1W

● Ⓑ地点から風の弱いとき……3Wか4W

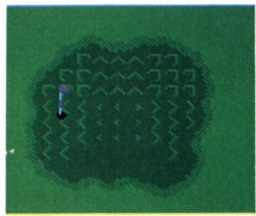
● Ⓒ地点から、6m以上の追い風のとき……7Iか8I

ラフの深さと飛距離

- 標準の90%
- 標準の85%
- 標準の80%
- 標準の75%

うか手前から転がしてオンしよう。左にピンがある場合は、右から攻めて2オンしてもピンそばにはなかなか寄らないため、ラフの浅いⒺ地点に弱くスライスさせて落とすのもいい方法だ。

攻略データ

グリーン奥から右や左にパットする場合、約90度ぐらい曲がる。これを読みきれないと、カップ直前で曲がったり大オーバーになったりする。

コースの攻め方

このコースで2番目に短いショートホールだが、フェアウエイの両側に木が迫っていて、球をうまくコントロールしないと、木に当ててしまいやすい。スライス系の球を打とう。フックボールは禁物。
このコースはティーショットの球の落としどころがポイントになる。ぜひグリーン手前に落として、転がそう。

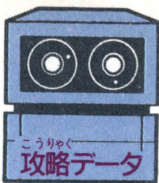
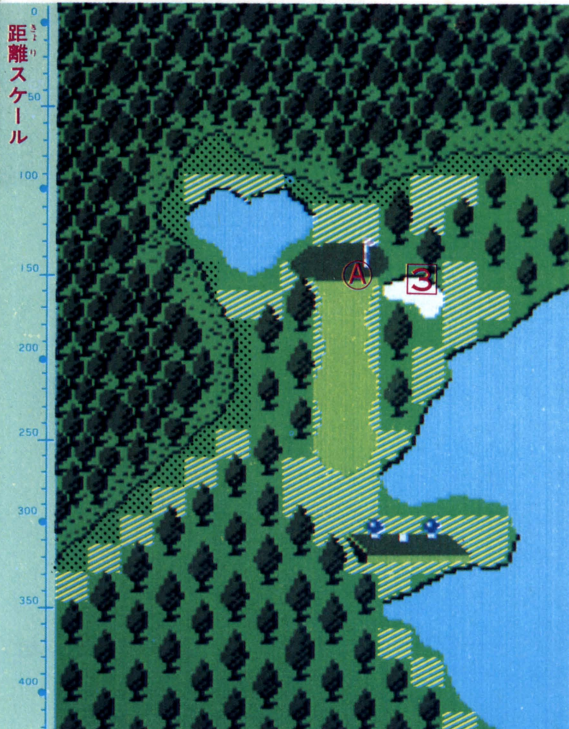
ティーショット

風がないときは3I、追い風のときは4Iか5I、逆風のときは4Wか1Iで打とう。両側から木が迫っていてじゃまだが、球にやや弱いスライスをかけて、グリーン手前のⒶ地点あたりに落とし、転がしてオンさせよう。右手前にピンがある場合は、いまいったようなやり方でうまくⒶ地点から転がしていけば、ホールインワンも不可能ではない。実際に↗2の風向・風力のとき、3Iを使ってⒶ地点から転がし、ホールインワンが出ている。ぜひチャレンジしてみよう。このとき、まちがっても左に曲がるフック系の球は打

バンカー／3は標準の40%の飛距離

距離スケール

0
50
100
150
200
250
300
350
400

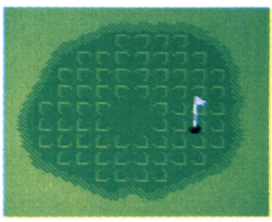
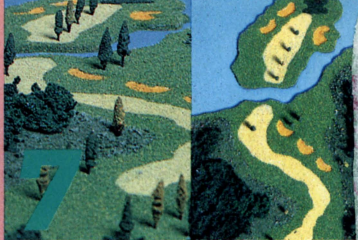
攻略データ

〔使用クラブ〕

●追い風6ｍ以上のときのティーショット……5Ｉ
●逆風6ｍ以上のときのティーショット…4Ｗ

ラフの深さと飛距離

- 標準の90%
- 標準の85%
- 標準の80%
- 標準の75%

たないこと。左の木に当ててしまいやすいからだ。もしグリーン左手前の木に当ててしまったら、5Ｉあたりで軽く転がしていこう。ピンが奥にある場合でも、直接グリーンを狙うのは、あまりよい攻め方ではない。球がグリーンでうまく止まらず、こぼれ落ちてしまいやすいからだ。やや強めに転がしてオンしよう。

芝目がやたらときついので、上りのパットは強めに、下りのパットは弱めに打とう。また中央を横切るパットの場合はＳＰを2にして打つといい。

コースの攻め方

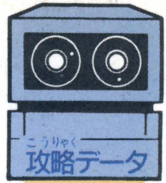
まずティーショットは、強い逆風でないかぎり、左からはりだしてきている林の上を越し、左にドッグレッグしているフェアウエイをショートカットしよう。このときSPは2で高い球がいい。セカンドショットは、もし強い追い風があればSP3で打ってグリーンオンも可能なので、おもいっきり飛ばそう。最低でもグリーンのある島には乗せるように。サードショットは直接グリーンを狙おう。

ティーショット

スイングスピードをSP3にして目いっぱいフルスイングしよう。このとき高い球を打たないと、木にひっかかってしまうから注意。6m以上の強い追い風なら、2オンが狙える©地点まで飛ばすことができるはずだ。強い逆風の場合は、安全策をとって林を避け軽く左にフックさせ、Ⓐ地点までもっていこう。

バンカー／1は標準の80%、2は60%、3は40%の飛距離

距離スケール

攻略データ

〔使用クラブ〕

●Ⓐ地点から、6m以上の逆風のとき……島を狙うならSP3で1W、きざむなら4Wか1I

●Ⓑ地点から、風のないとき……SP2か3で1W

●Ⓒ地点から、6m以上の追い風のとき……SP3の1Wでグリーンオンを狙う

●Ⓓ地点から……SP2か3の1Wでグリーンオンを狙う

ラフの深さと飛距離

- 標準の90%
- 標準の85%
- 標準の80%
- 標準の75%

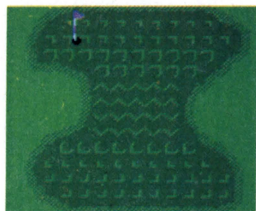
セカンドショット

とにかく距離をだすことを考えよう。セカンドショットでグリーンのある島まで運んでいくと、バーディチャンスがぐぐっと大きくなる。ただし、もし非常に強い逆風で、ティーショットもⒶ地点までしか

飛んでいないときは、大事をとって4Wか1Ｉを使い、Ⓓ地点に落としてきざんでいこう。まちがってもラフの深いⒻ地点方向には打たないこと。強い追い風のときⒸ地点からSP3でオンが狙える。

サードショット

島に球が乗っていると、残り距離もあまりないので、ショートアイアンを使って高い球で直接グリーンを狙っていこう。ここのグリーンは大きいので、残りの距離をよく計って、確実にピンによせること。パットの距離を長く残すと入れるのがやっかいだ。きざんだ場合のⒹ地点からでもSP3で1Wを使えばオンできる。

手前から奥にパットするときは、単純なスライスラインなので比較的ラクだ。奥から手前にむけてパットするときは距離をしっかり計ろう。

バンカー／1は標準の80％、2は60％、3は40％の飛距離

●Ⓔ地点から風の弱いとき…9Ⅰか PW、2～3mの逆風のとき……6Ⅰか7Ⅰ

ラフの深さと飛距離

- 標準の90％
- 標準の85％
- 標準の80％
- 標準の75％

逆風は吹かない

ゲーム開発者が教える ㊙テクニック

この「ゴルフJAPANコース」でおもしろくしかしスコアアップのためにはやっかいなのが、各ショットごとに風の向きと強さが変わることだ。だがつぎの5つのホールだけは、特定の方向の風しか吹かないようになっている。OUT4は↖←↙、IN12は↖↑↗、IN17は↑↗→、IN15とIN18は←↖↑↗→だけなのだ。ただし、各ショットごとに±1mの風が吹くために1mの逆風は吹くことがある。

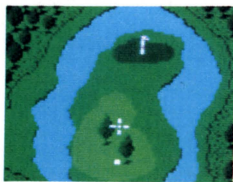
8番ホール
342y/PAR4
OUT 8

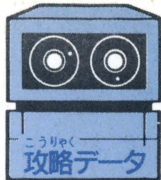
コースの攻め方

このホールで一番むずかしいのは、ティーショットをどこに落とすかだ。距離をだすことに自信がないか、あるいは6m以上の強い逆風なら手前に刻もう。セカンドはグリーン手前に落とすこと。

ティーショット

球は絶対に曲げずに、まっすぐ打つことを考えよう。手前にきざんでⒶ地点に落とすときは、左のマップで一番浅いラフの位置を確認してから。クラブは1Iか3Iを使用するといい。

セカンドショット

真っすぐに打って、Ⓓ地点とⒺ地点を結ぶ線の上に落としオンしよう。右にピンがある場合は、ラインにそってピンそばまで転がるはずだ。直接グリーンに落とすと、こぼれて池に落ちやすい。

距離スケール

0 / 50 / 100 / 150 / 200 / 250 / 300 / 350 / 400 / 450 / 500

Ⓓ Ⓔ Ⓒ Ⓑ Ⓐ

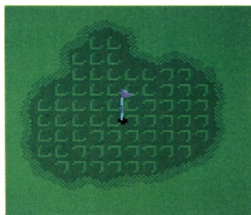
攻略データ

〔使用クラブ〕

- Ⓐ地点から、6m以上の逆風のとき……SP2で1W
- Ⓑ地点から、風のないとき……6Iか7I、4～5mの逆風のとき……4Iか5I
- Ⓒ地点から、6m以上の追い風のとき……9IかPW

ラフの深さと飛距離

- 標準の90%
- 標準の85%
- 標準の80%
- 標準の75%

もっとも芝目のきついグリーン。上りのパットを打つときはSPを2にしなければショートしてしまうこともある。曲がり方をよく計算しよう。

コースの攻め方

2オンを狙うなら、おもいきって林を越そう。セカンドは直接グリーンを狙って高い球で攻めよう。普通に打つと、グリーンオーバーして池にとびこむ危険もある。

ティーショット

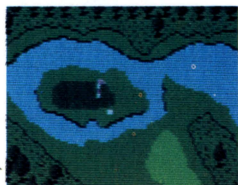
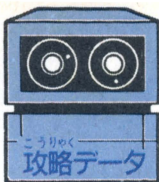
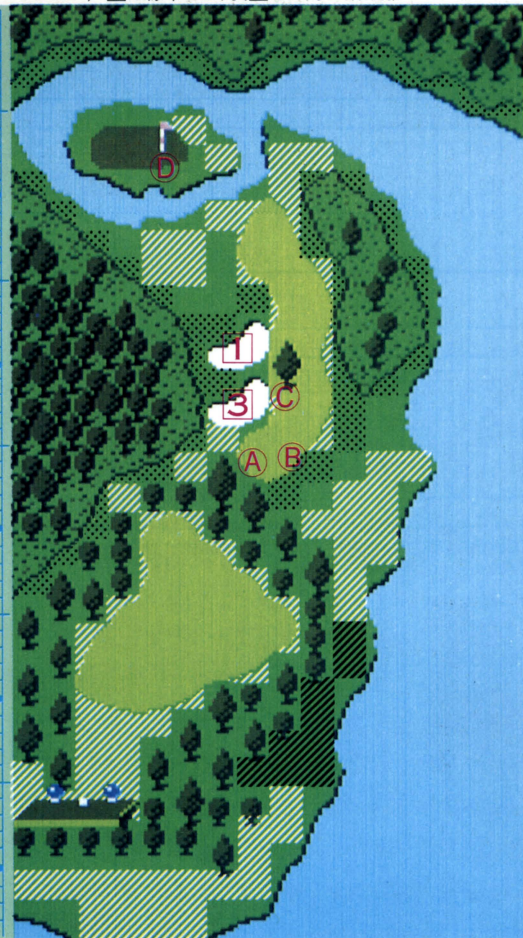
風の向きと強さをみて、林を越そうとするかどうかの判断がむずかしい。林の手前にきざむと2オンはむずかしい。思いきって冒険したほうがいい結果がでるようだ。その場合、左のバンカーにはとくに注意。

セカンドショット

林の手前にきざんだときは、木の間を通そう。ティーショットが林を越えた場合で風の向きがよかったら、絶対に2オン狙いだ。SP1での1Wでとどくはずだ。

バンカー／1は標準の80%、3は40%の飛距離

距離スケール

0
50
100
150
200
250
300
350
400
450
500

〔使用クラブ〕

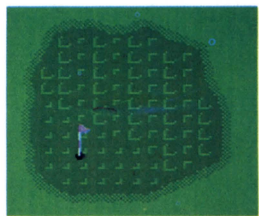
●Ⓐ地点から、2～3ｍの逆風のとき……SP2で1Wか3Wの高い球

●Ⓑ地点から、風のないとき……3W、2～3ｍの追い風のとき……3Wか4W

●Ⓒ地点から、6ｍ以上の追い風のとき……4～6I

ラフの深さと飛距離

- 標準の90%
- 標準の85%
- 標準の80%
- 標準の75%

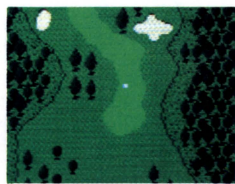
奥から手前にパットするときはスライスラインだ。一見複雑そうにみえるが、思ったほど切れないから、打つ方向に注意。

10番ホール

350y／PAR4

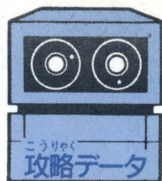
IN 10

コースの攻め方

ティーショットは、フェアウエイにそって曲がっていくように、フックをかけるといい。右方向には打ち込まないように。セカンドは場所によっては木がじゃまになるが、高いボールで越そう。

ティーショット

あくまでもフェアウエイに乗せることが大切だ。フルスイングすると、SP1でも、逆風の強いときでⒶ地点、風のないときでⒷ地点まではとどくから、そのあと2オンするのは、それほどむずかしくない。強い追い風のときは、Ⓒ地点あたりまで飛ぶが、まっすぐ打つと左の木に当たりやすい。フックで球をまわしていこう。

セカンドショット

Ⓐ地点からは強い逆風でも4Wか1Iでグリーンにとどくが、グリーン手前の木がじゃまになる。そういうときは、その左側をスライスさせて、Ⓓ地点とⒺ地点を結ぶ線の上あたりに落とそう。Ⓑ地

バンカー／1は標準の80%、2は60%、3は40%の飛距離

距離スケール

0 50 100 150 200 250 300 350 400 450

D E 2 1 C 3 1 B A

攻略データ

〔使用クラブ〕

● Ⓐ地点から、6m以上の逆風のとき……4Wか1I

● Ⓑ地点から、風のないとき……6Iか7I

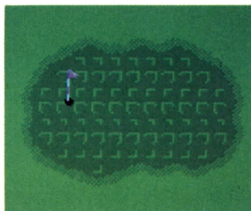
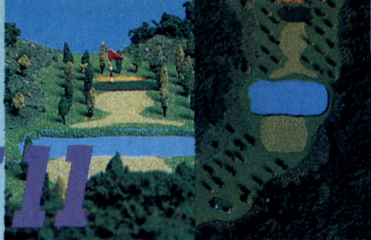
● Ⓒ地点から、6m以上の追い風のとき……9IかPW

ラフの深さと飛距離

- 標準の90%
- 標準の85%
- 標準の80%
- 標準の75%

点からは、5I以上のクラブを使って高い球を打ち、木の上を越して、直接オンさせよう。このコースのグリーンはなかなかむずかしいので、確実にバーディを狙うにはぴったり寄せるしかない。

攻略データ

このグリーンはどの場所からのパットもS字に曲がるラインだ。思いきってまっすぐ打つと案外うまくいくことがある。

コースの攻め方

このホールはティーショットを落とすポイントがただ1個所しかない。池の手前、フェアウエイの端ぎりぎりのところだ。セカンドショットはグリーンの手前を狙っていこう。オーバーさせないこと。

ティーショット

うまくⒶ地点に落とすには、風の強さや向きを計算して、適当なクラブを選択しなければならない。これを誤ると、ショートしてセカンドショットの距離を残してしまったり、オーバーして池に落としてしまったりしてしまう。右のマップについている「攻略データ〔使用クラブ〕」のメモを見て研究しよう。

セカンドショット

このショットも、落とすポイントはただ1個所、Ⓑ地点のあたりだ。池越えで距離があるので、止まりやすい高い球は打てず、直接グリーンにオンしようとすると、グリーン上を転がっていって、奥

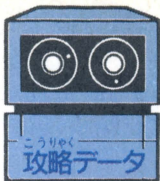
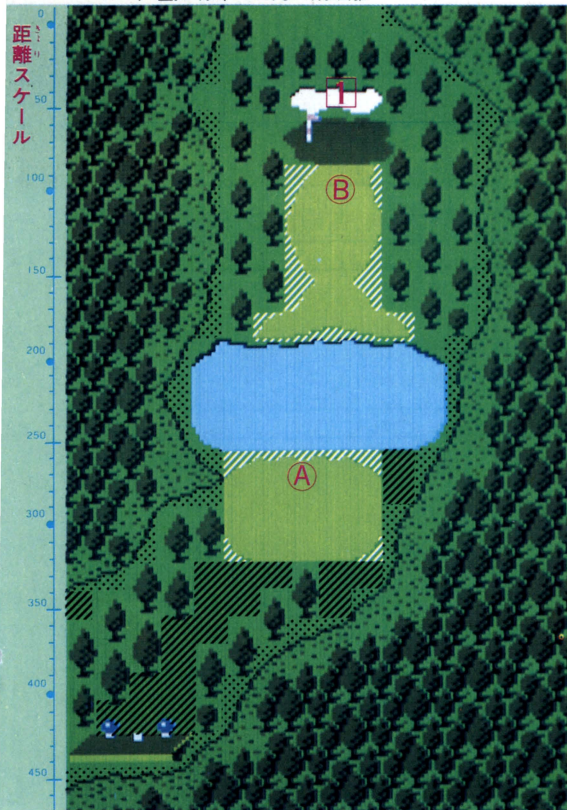
バンカー／1は標準の80%の飛距離

距離スケール

0 50 100 150 200 250 300 350 400 450

Ⓑ

Ⓐ

攻略データ

〔使用クラブ〕

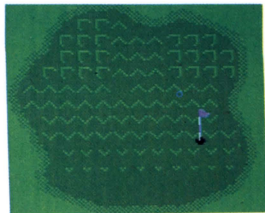
● 1打目／6m以上の逆風……3W、6m以上の追い風……3I

● 2打目／6m以上の逆風……1W、2m以内の追い風……3W、6m以上の追い風……1I

ラフの深さと飛距離

- 標準の90%
- 標準の85%
- 標準の80%
- 標準の75%

のバンカーにつかまってしまう。ピンはグリーン奥か右、または左のいずれかに切られているから、事前にその位置を確かめ、Ⓑ地点に落とした球がピンの手前に転がるようにしよう。

芝目が非常によみにくい。できればピンの手前につけ、縦方向に転がしたい。左右に横切るようにパットすると大きく切れる。

12番ホール

564y/PAR5

IN 12

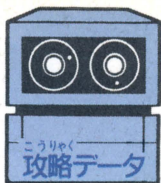
コースの攻め方

このホールはロングホールだが、35ページで紹介したように、風の向きが↖↑↗の3方向に限定されているため、1m以上の逆風は吹かないのだ。だから、SP3を使って打っていくと、2オンも可能だ。つまり、イーグルチャンスがあるというわけだ。めったに出ないとは思うけど、果敢にチャレンジしてみよう。

ティーショット

追い風の吹くことが多いので、思いきってスイングスピードをSP3にセットし、1Wでフルスイングしてみよう。強い追い風ならⒸ地点のあたりまで飛ぶはずだ。無風のときでもⒶ地点はキープすると思う。ただ、このとき、球のコントロールには気をつけて、絶対に横のバンカーには打ち込まないように。3m以上の追い風が吹いているとき、Ⓑ地点より先で2オンも可能だ。

バンカー／1は標準の80%、2は60%、3は40%の飛距離

距離スケール

〔使用クラブ〕

- ティーショット……ＳＰ２で１Ｗ
- Ⓐ地点から、風がまったくないか弱いとき……ＳＰ３で１Ｗ
- Ⓑ地点から、追い風２〜３ｍのとき……ＳＰ３で１Ｗ、２オンを狙う
- Ⓒ地点から、６ｍ以上の追い風のとき……ＳＰ２の３Ｗ
- Ⓓ地点から、花道に落として転がすとき……７Ｉか８Ｉ

ラフの深さと飛距離

- 標準の90%
- 標準の85%
- 標準の80%
- 標準の75%

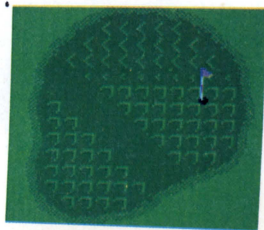
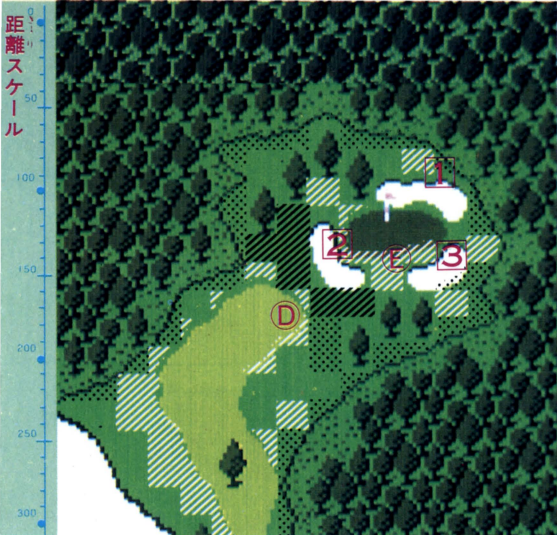
セカンドショット

風がないか弱いときはⒹ地点あたりに落とそう。このあとサードショットをグリーン手前のバンカーとバンカーの間、通称「花道」とよばれているグリーン直前の浅いラフ（Ⓔ地点）から転がしてオンすることを考えると、なるべくフェアウエイの右端に球をもっていきたい。3m以上の追い風が吹いていれば、直接Ⓔ地点を狙って2オンだ。

落とす位置と強さは、事前にピンの位置を見て、調整しよう。

サードショット

直接グリーンを狙ってももちろんかまわないが、グリーンで止まりやすい高い球を打たないと、奥のバンカーにこぼれてしまうことがあるので注意。それより7Iか8Iを軽く打って、花道のⒺ地点に転がし、そのままオンさせるほうが、ラクだろう。とくにピンが右にある場合、ラインに乗ってピンそばにつけられるようだ。

左からななめ右へのパットは下りの比較的かんたんなラインだが、奥のラインはすごく速い、弱いと思ってもオーバーすることがある。

バンカー／1は標準の80%、2は60%、3は40%の飛距離

●Ⓓ地点から、直接グリーンに落とす場合／風が強いとき…… PW、風が弱いとき…9 I

ラフの深さと飛距離

- 標準の90%
- 標準の85%
- 標準の80%
- 標準の75%

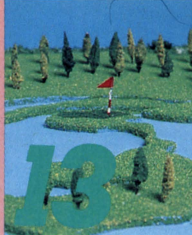
バンカーショットで…ゲーム開発者が教える

テクニック

バンカーショットはむずかしい。とくにグリーン回りで、ピン方向のラフとの境に止まった球は距離を合わせて出すのがむずかしい。弱く打つと出ないし、強く打つとグリーンに乗ってもこぼれてしまう。そこでこのテク。フェアウエイからのバックスピンショットとおなじように、インパクトの瞬間十字ボタンの右か左を押す。そうすると、強力なバックスピンがかかって、ピンそばに寄せるのがラクになるよ。

13番ホール

131y/PAR3

IN 13

コースの攻め方

一目見てギョッとしてしまうコースだ。距離も一番短く、パー3のショートホールだけど、フェアウエイもなく、ラフも非常に面積がせまい。グリーンも小さく、オンしてもすぐこぼれてしまいそうだ。

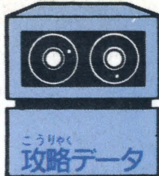
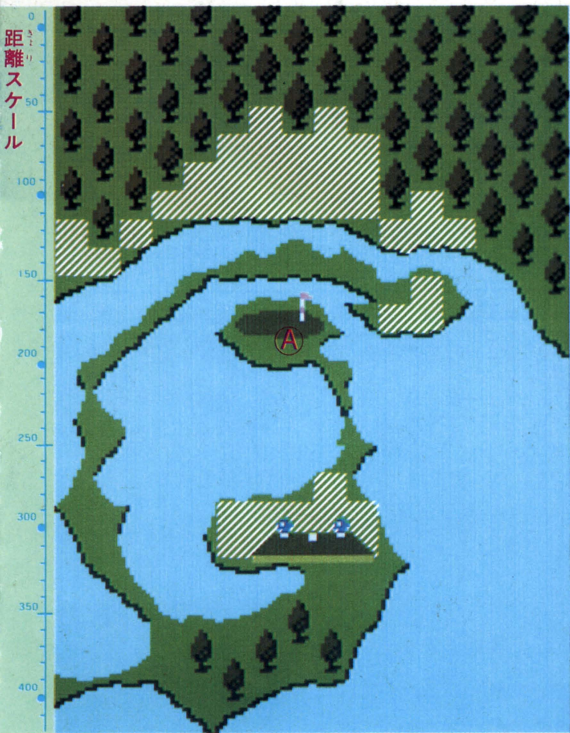
このホールは風の強さと向きを計算したクラブの選択にすべてがかかっている。

ティーショット

とにかくどのクラブを選ぶかにすべてがかかっているけど、6Iあたりを基準に考えるといいようだ。これは、風がまったくないときのクラブが6Iだということだ。そして、風の強さと向きに応じて、1クラブ大きくしたり小さくしたりして選ぼう。それに、スイングの強さと、打ち出す方向も重要なポイントだ。風の向きによっては、その影響がいろいろあり、いつでもフルスイングというわけにはいかない。スイングのトップ位置を自分で計算したとおりできるように、素振りモードでしっかり練習しよう。

距離スケール

0
50
100
150
200
250
300
350
400

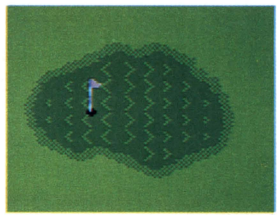
攻略データ

〔使用クラブ〕

●ティーショット／風が2m以内……6 I、追い風5m以上……8 I、逆風5m以上……3～4 I、強い横風……5 Iか6 I

ラフの深さと飛距離

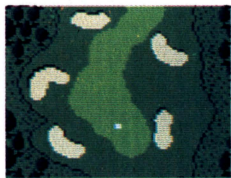
- 標準の90%
- 標準の85%
- 標準の80%
- 標準の75%

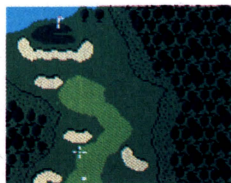
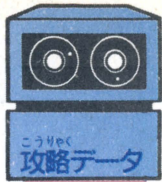
球を落とす場所はⒶ地点しかない。ただ、カップは右、中央奥、左の3個所のうちのどこかに切られているから、その位置によって、右や左に微妙に落とし場所を変えよう。球は絶対止まりやすいバックスピンショット。球が低いと、たとえうまくⒶ地点に落としたとしても、そのまま転がって池に落ちてしまうから注意。

右か左にピンまでの距離を大きく残したとき、球を打つ強さが少しでも強いと極端にオーバーしたり、弱いと極端にショートしたりする。

コースの攻め方

フェアウエイは広いが、バンカーの数がやたらと多く、球のコントロールを誤るとつかまりやすい。グリーンの手前にも大きなバンカーがあるが、ここに入れてしまうと、バーディはむずかしい。

ティーショット

セカンドショットをできるだけ短いクラブで高く上げる必要があるから、ティーショットは目いっぱい距離をかせごう。このときⒺの木とⒻのバンカーにはぜったい当てたり落としたりしないように。ここでトラブルを起こしてしまうと、パーもむずかしくなる。Ⓐ地点で逆風が吹いていれば、2オンは残念ながらムリだ。

セカンドショット

グリーン手前がバンカーに囲まれているため、直接グリーンに落とすしかない。しかしこのグリーンは、非常に球が速く転がるので、奥の池に落ちてしまいやすい。高く上げてバックスピンをかけよう。

バンカー／1は標準の80%、2は60%、3は40%の飛距離

攻略データ

〔使用クラブ〕

● Ⓐ地点から、6m以上の逆風のとき……SP2で1W

● Ⓑ地点から、3～4mの逆風のとき……3Wか4W、無風のとき……4Wか1I

● Ⓒ地点から、4～5mの追い風のとき……3Iか5I

ラフの深さと飛距離

- 標準の90%
- 標準の85%
- 標準の80%
- 標準の75%

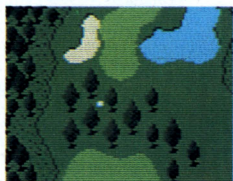
攻略データ

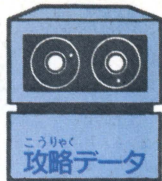
あまり曲がらないが、非常に速いグリーン。Ⓓはグリーンのなかに入り込んだラフだが、ここを横断してパットするときはSP2か3にしよう。

コースの攻め方

　このホールも35ページで紹介したように、2m以上の逆風が吹かない。だから、バーディを狙うなら、思い切ってティーショットを林の中に入れるか、右のラフからロングショットで攻めてみよう。

ティーショット

　きざんでいってⒷ地点に落とし、セカンドショットを高く上げて林を越える方法が安全だが、これではバーディはむずかしい。強い追い風が吹いていれば、思い切ってSP3で林の中に打ち込んでみよう。運がよければ林を抜けⒸ地点まで飛ぶはずだ。林を避け、Ⓐ地点でラフの浅い場所を右の図で選んで落とすのもおもしろい。

セカンドショット

　Ⓑ地点からは、長いクラブで木の間を抜けるように打ってみよう。球を打ち出す方向は自由にならないが、フックやスライスで調整しよう。Ⓐ地点からはスライスボールでⒹ地点を狙おう。

バンカー／1は標準の80%、3は40%の飛距離

距離スケール

0 50 100 150 200 250 300 350 400 450 500

1 3 1 Ⓐ Ⓑ Ⓒ Ⓓ

攻略データ

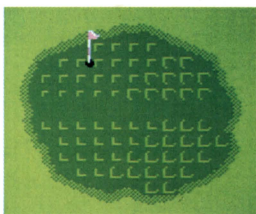
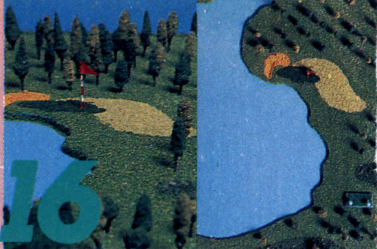
〔使用クラブ〕

- Ⓐ地点から、無風のとき……SP2で1W、2～3mの追い風のとき……1W
- Ⓑ地点から、無風のとき……3Iか4I、6m以上の追い風のとき……5I
- Ⓒ地点から6m以上の追い風のとき……8I

ラフの深さと飛距離

- 標準の90%
- 標準の85%
- 標準の80%
- 標準の75%

攻略データ

芝目が上下で対称になっている。そのため、縦に転がすパットは非常によく曲がるから注意。上りの芝目のときはSPを2か3にしよう。

16番ホール
198y／PAR3
IN16

コースの攻め方

左にすぐ池が迫っているため、とくに右からの横風の強いときは要注意。まっすぐグリーンを狙ったはずなのに風に流されて「池ポチャ」ということになりかねない。フックボールは危険だが、球のコントロールに自信があるなら、右のほうからまわしていくのもいい。とにかくこのボールは、池に落とさないことを心がければ、パーはセーブできるだろう。

ティーショット

使うクラブは、風が2m以内なら、4Wを使うといい。そして、これを基準にして、1Wから3Ｉまで、風の強さや向きにより選択しよう。

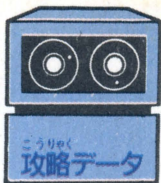
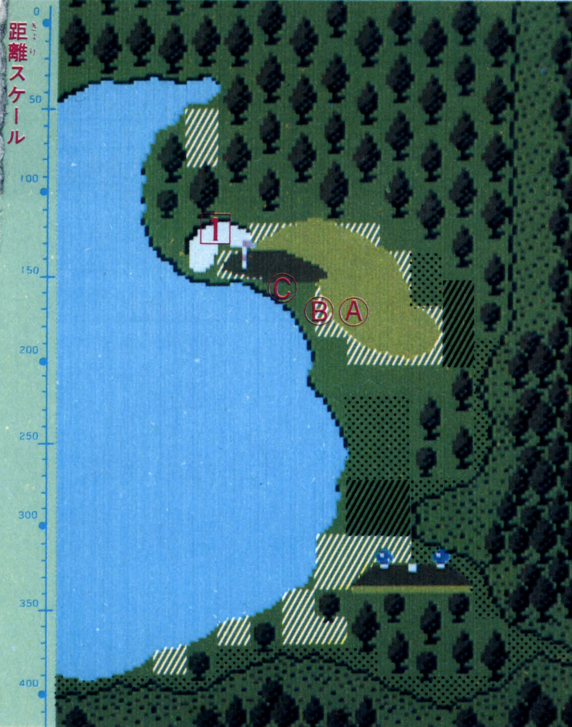
他のパー3のコースはどれも同じだが、ティーショットが同時にアプローチショットだから、必ずティーショットの前に、スタートボタンを押してピンの位置を確認しておこう。

ピンが右端ちかくにある場合は、ややショットをおさえぎみにしてⒶ地点に落とし、転がしていけば

バンカー／1は標準の80%の飛距離

距離スケール

0
50
100
150
200
250
300
350
400

Ⓒ Ⓑ Ⓐ

攻略データ

〔使用クラブ〕

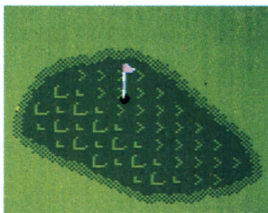
●ティーショット／風が2ｍ以内……4W、追い風6ｍ以上……3I、逆風3～5ｍ……3W、6ｍ以上……1W

ラフの深さと飛距離

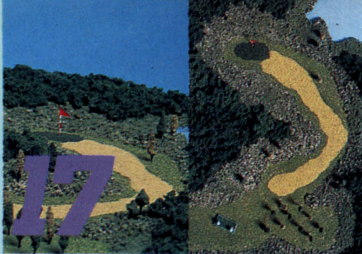
標準の90%
標準の85%
標準の80%
標準の75%

ピンそばに寄るはずだ。ピンが中央にある場合は、そのすぐ左のⒷ地点にから転がすといい。また、左にピンが切られたら、安全策をとって球をグリーン右に乗せ、長いパットを試みてもいいが、強引にバーディを狙いたいなら、フックをかけて、池ぎりぎりのⒸ地点からオンさせよう。

攻略データ

右側の芝目は見た目よりきつく、縦方向にパットをしたとき曲がる角度が大きいようだ。手前から左上へは、ちょっと強めに打ったほうがいい。

17番ホール

ヤード パー
434y/PAR4

IN 17

コースの攻め方

このホールも35ページで紹介しているように、ほとんどいつも追い風でプレイできる。だから、左右からOBラインの迫っている狭いフェアウエイをさけ、思い切って左のOBラインを越してみよう。

ティーショット

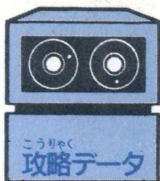
OBラインが出っ張ってきているⒶ地点を目がけて、SP2でフルスイングしよう。インパクトのとき十字ボタンの下を押して球を高く上げ、軽くフックをかけてやると安全だ。追い風の強い（6m以上）場合、SP3でフルショットし、Ⓕ地点に落とすと、転がってⒺ地点の左下までとどくはずだ。

セカンドショット

ショートカットしてグリーンが見とおせるⒷ地点より前にきたら、風はいつも左の横風か追い風のはずだ。だからあまり大きなクラブでなくてもグリーンにとどく。ただ、横風の強いときは、球が流

距離スケール

0
50
100
150
200
250
300
350
400
450

Ⓐ Ⓑ Ⓒ Ⓓ Ⓔ Ⓕ

攻略データ

〔使用クラブ〕

●Ⓑ地点から、無風のとき……4W

●Ⓒ地点から、2～3mの追い風のとき……3I

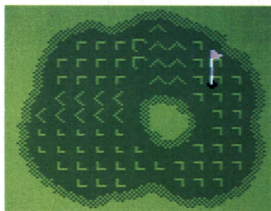
●Ⓓ地点から6m以上の追い風のとき……5Iか6I

ラフの深さと飛距離

- 標準の90%
- 標準の85%
- 標準の80%
- 標準の75%

されて深い右のラフにつかまってしまいやすいから、Ⓔ地点あたりを狙い、なるべく低い球で大きく転がしてグリーンオンしよう。球は曲げないこと。

攻略データ

ラフを横切るパットは、SPを2か3にしないととどかないことがある。グリーンの左側は速い。当たりが強いとエッジまでころがってしまう。

18番ホール

661y／PAR5

IN 18

コースの攻め方

このホールも、逆風は、１ｍぐらいのものをのぞいて、まったく吹かない。だから、とにかく飛ばすこと。ティーショットとセカンドショットで目いっぱい距離をかせごう。

コースは中央のＯＢラインをはさんで右と左に別れているけど、フェアウエイのつづく左から攻めるのが普通だ。距離は右のほうが短いが、球を落とすところが狭くて、危険すぎる。

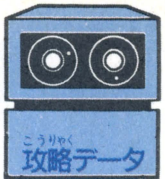
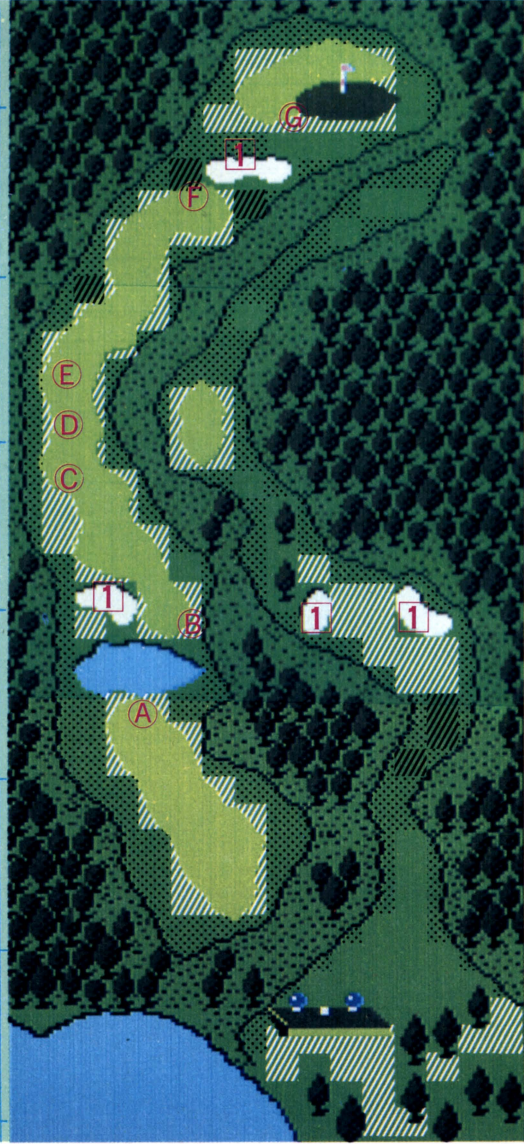
ティーショット

ティーショットを落とすところは、積極的に攻めるならⒷ地点、安全策で行くならⒶ地点だ。とくに追い風が３ｍ以上あれば、Ⓑ地点を狙っていこう。Ⓐ地点を狙うときは、飛びすぎて池に落としてしまわないように十分注意しよう。Ⓑ地点を狙うときはその先のバンカーにつかまらないように。十分方向と距離をコントロールしよう。

バンカー／1は標準の80％の飛距離

距離スケール

0 50 100 150 200 250 300 350 400 450 500 550 600 650

Ⓖ 1 Ⓕ Ⓔ Ⓓ Ⓒ 1 Ⓑ 1 1 Ⓐ

〔使用クラブ〕

●ⒶⒷ地点からはともにＳＰ２か３でＩＷ

●Ⓒ地点から、風が弱いとき……ＳＰ２か３でＩＷのフルスイング

●Ⓓ地点から、追い風が弱いか無風のとき……ＳＰ２でＩＷ

●Ⓔ地点から２～３ｍの追い風のとき……ＳＰＩでＩＷ、強い追い風のとき……ＳＰＩでＩＷか３Ｗ

ラフの深さと飛距離

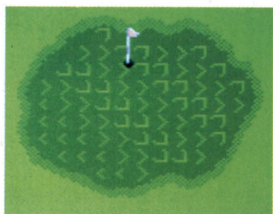
- 標準の90％
- 標準の85％
- 標準の80％
- 標準の75％

セカンドショット

左右からOBゾーンが迫ってきていて、フェアウエイが非常にせまい。しかし、この後のことを考えると、グリーンが見とおせる©地点あたりまでは、ぜひ飛ばしておきたい。そこで、インパクトのタイミングがとりやすいSP1にして、フェアウエイに沿って曲がっていく、弱いスライスボールを打とう。追い風が強いときはⒻ地点ちかくまで飛んでいくだろう。ここまでくればラクに3オンできる。

サードショット

サードショットも、使用するクラブは1Wだ。©地点あたりだったら、スイングスピードをSP2か3にしなければとどかないだろう。風の向きや強さによっては、グリーン手前のバンカーにつかまってしまう。そのときはバンカーの手前に落として、4打目で確実にピンに寄せたほうがいい。

一見すると、芝目が四方八方に走っており、どう読んだらいいか途方にくれるが、実際に打ってみると、右から左へは完璧なスライスラインだ。

バンカー／1は標準の80％の飛距離

●Ⓕ地点から2～3mの追い風のとき……PW、風が弱いか、まったくないとき……8I か9I

ラフの深さと飛距離

- 標準の90％
- 標準の85％
- 標準の80％
- 標準の75％

何もしなくてもパット？

ゲーム開発者が教える㊙テクニック

パッティングにはみんな苦しんでいるのではないかな。とくに、短いパットを決めたいときは、こんな㊙テクニックを使ってみよう。それは、Ⓐボタンを一度押してスイングをはじめたら、そのままほうっておくのだ。空振りするみたいだけど、ちゃんとパットして、球は転がるよ。パットの強さは、スイングスピードのSPで決めるといい。これで、短いパットはほとんど決められるよ。

全国チャンピオ

キミの全国順位がわかる

さあトーナメントがはじまった。これは、任天堂と全国に設置された400台のディスクファクスを電話回線で結んで、応募されたみんなのスコアを、大型コンピュータで計算し、全国順位をつけるというものすごいイベントだ。参加者は100万人にものぼりそうだという。キミも全国チャンピオンになれるかもしれないよ。

データを全部入れて応募

応募の方法はマニュアルに書いてあるけど、キミの名前、年齢、住所、電話、性別を正確に入力し、4ラウンド（72ホール）のスコアとともに青いディスクカードにセーブして、ディスクファクス設置店にもっていくのだ。1つでも欠けると応募できないからね。

スコアの登録は後ろから

スコア登録は、最初4ラウンド目から始めよう。次に紹介する変則サドンデス方式のため、1ラウンド目にベストスコアをもっていったほうが有利だし、やればやるだけ、スコアは上がるからだ。

ンを目ざそう

スコアを書き替えるとき

このトーナメントでは、同じスコアでも、1ラウンドの1ホールから成績をチェックし、先によいスコアが出たほうが上位になる、変則サドンデス方式を採用しているから、スコアを書き替えるときも、登録の順番をよく考えよう。同じスコアでもうまくやれば1万位ぐらい順位が上がるかもしれないよ。

全国上位者のスコアを知る

応募すると、前日までの全国順位者の成績が、キミのディスクにサービスデータとして書き込まれる。これは、全国チャンピオンを目指すキミには、なによりのデータだ。応募は何度でもできるから、その全国上位者の成績を目標に、ふたたびチャレンジしよう。

楽しみなゴールデンカード

最終的に100位以内に入ると、タイトル画面にキミの名前の入った、オリジナルゴルフコース入りゴールデンディスクカードがもらえる。これはすごい賞品だ。絶対に応募しよう。

この本の内容についてのお問い合わせは

休日をのぞく月曜日〜金曜日の

午後4時〜6時の間に

☎03−459−1700

までお願いします。

なお、直接この本の内容に関すること以外、
一般的なご質問にはお答えしかねますので、ご了承ください。
また、キミが見つけた「ゴルフJAPANコース」の
ウルトラテクニックなどは
〒105 東京都港区新橋4-10-1　株式会社徳間書店
ファミリーコンピュータMagazine編集部
「ゴルフJAPANコース係」まで
やりかたなどをくわしく書いてお送りください。
優秀なものについては「ファミリーコンピュータMagazine」の
超ウルトラ技のコーナーで紹介します。

発行所　株式会社徳間書店
〒105 東京都港区新橋4-10-1　☎03-433-6231（大代表）
発行者　栃窪宏男
編著者　ファミリーコンピュータMagazine編集部
編集人　佐瀬伸治
編集担当　山森　尚
編　　集　村田憲生　白戸知巳
デザイン　鈴木俊秀　杉浦明子
カメラ　萩原　修

ISBN4-19-723411-2　　87C23b

ゴルフJAPANコース
完全攻略本
1987年2月28日初版
1987年3月23日2刷
定価330円

編著者　ファミリーコンピュータ
Magezine編集部
発行者　栃窪宏男
発行所　株式会社徳間書店
〒150東京都港区新橋4-10-1
☎03-433-6231(大代表)
印刷所　大日本印刷株式会社
製本所　㈱宮本製本所

定価330円

ISBN4-19-723411-2 C0276 ¥330E(0)

徳間書店